



CLYDE RADCLIFFE IN TORTURE TROUBLE



LOADING INSTRUCTIONS

DISK VERSION:
Insert disk side A and type **LOAD """,8,1 (RETURN)**. *Creatures 2* will now load automatically.
Creatures 2 is a multiload game, follow on-screen instructions to play.

CASSETTE VERSION:
Insert tape into tape player making sure it's rewound on side A. While holding down the **SHIFT** key, press **RUN/STOP**. When the screen prompts you, press play on your player.
Creatures 2 is a multiload game, follow on-screen instructions to play.



CLYDE RADCLIFFE IN DER FOLTERFALLE

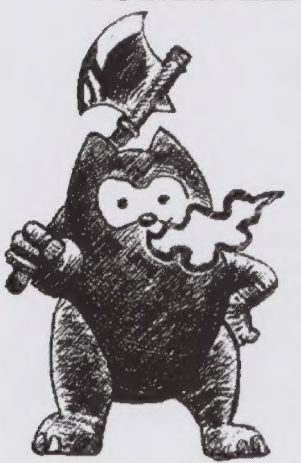
LADEANWEISUNGEN

DISKETTEVERSION: Diskette mit der A-Seite einlegen und **LOAD """,8,1 (RETURN)** eintippen, dann wird *Creatures 2* automatisch geladen.

Creatures 2 ist ein Spiel, bei dem mehrfach auf die Diskette zugegriffen wird. Bitte Diskette nicht aus dem Laufwerk nehmen, und die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen.

KASSETTENVERSION: Kassette in Abspielgerät einlegen, dabei soll die Seite A zurückgespult sein. Dann die **SHIFT**-Taste (Umschalttaste) gedrückt halten und gleichzeitig **RUN STOP** drücken. Nach entsprechender Aufforderung auf dem Bildschirm auf dem Abspielgerät **PLAY** drücken.

Creatures 2 ist ein Spiel, bei dem mehrfach auf die Kassette zugegriffen wird. Bitte Kassette nicht aus dem Abspielgerät nehmen, und die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen.



CLYDE RADCLIFFE E LE SPAVENTOSE TORTURE



ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

VERSIONE A DISCHETTO: Inserire il lato A del dischetto e digitare **LOAD """,8,1 (RETURN)**: *Creatures 2* verrà caricato automaticamente.

Creatures 2 è un gioco a caricamento multiplo; seguire le istruzioni di gioco visualizzate sullo schermo.

VERSIONE A CASSETTA: Inserire il nastro nel mangiacassette ed accertarsi che la cassetta sia completamente avvolta sul lato A. Tenendo premuto il tasto **SHIFT**, premere **RUN STOP**. Quando sullo schermo compare il messaggio, premere il tasto **PLAY** del mangiacassette.

Creatures 2 è un gioco a caricamento multiplo; seguire le istruzioni di gioco visualizzate sullo schermo.

Life has been rather peaceful for the **Fuzzy Wuzzy** clan ever since **Clyde Radcliffe** disposed of the island's resident **Demons** who had kidnapped his best friends. Their torture devices were no match for the might of Clyde and his flamebreath

Clyde had since settled down with **Bonnie**, a very attractive Fuzzette who fell for him at one of the many **'fuzzy raves'**. After several trips to the cabbage patch, they were the proud parents of no less than nine cute little fuzzies. Life was just perfect... or was it?

Unbeknown to them, the land they discovered a few years ago and named **'The Hippest Place in the Known Universe'** consisted of not one but three islands. The few surviving Demons fled to these islands and began to construct bigger, better, and more ghastly torture chambers — they wanted revenge.

The Demons decided to strike during the Radcliffe's annual trip to the beach, and while Clyde and Bonnie were 'walking' in the sand dunes, the sadistic Demons mercilessly swiped their helpless kiddies. When Clyde returned, his children were gone — the only thing left on the beach was a tiny pair of luminous Bermuda shorts.

On their way back to the village they found **Chaz** lying on the ground, bleeding and out of breath. He told them about the Demons, the new torture chambers, and that everyone in the village was gone. Chaz drew one last breath, closed his soft, pink eyes, and died. A tear ran down Bonnie's face, and Clyde felt a lump in his throat — he knew what he had to do.

GAMEPLAY

The game is set across the 3 islands which make up 'The Hippest Place in the Known Universe', each island in turn contains 6 separate stages; 2 Torture screens, 2 Interlude screens, a Demon section, and finally the Island Hopping section.

TORTURE SCREENS

Here Clyde must rescue one of his captured kiddies, using the available

Das Leben für den **Fuzzy-Wuzzy-Clan** war ziemlich friedlich, seit **Clyde Radcliffe** die auf der Insel ansässigen **Dämonen** losgeworden war, die seinen besten Freund gekidnappt hatten. All ihre Foltergeräte waren Clyde und seinem feurigen Atem nicht gewachsen!

In der Zwischenzeit hat sich Clyde mit **Bonnie**, einer äußerst attraktiven Fuzzette, die sich auf einer der vielen "Fuzzy-Parties" in ihn verliebte, niedergelassen. Nach einigen Ausflügen in den Gemüsegarten waren sie bald die stolzen Eltern von nicht weniger als neun niedlichen kleinen Fuzzies. Ihr Glück schien vollkommen — doch dunkle Wolken drohten!

Sie wußten nämlich nicht, daß das Land, das sie vor einigen Jahren entdeckt und **"den coolsten Ort im erforschten Weltall"** genannt hatten, nicht aus einer, sondern aus drei Inseln bestand. Die paar überlebenden Dämonen flohen auf diese Inseln und bauten größere, bessere und furchtbarere Folterkammern — sie dürsteten nach Rache

Die Dämonen beschlossen, die Radcliffes bei ihrem alljährlichen Ausflug ans Meer zu überraschen. Während Clyde und Bonnie in den Sanddünen "spazieren gingen", raubten die sadistischen Dämonen erbarmungslos ihre hilflosen Kleinen. Als Clyde zurückkam, waren die Kinder verschwunden — am Strand waren nur noch ein paar grelle Bermuda-Shorts zurückgeblieben.

Auf dem Weg zurück ins Dorf fanden sie **Chaz**, der blutend und atemlos auf dem Boden lag. Er erzählte ihnen von den Dämonen, den neuen Folterkammern und daß alle aus dem Dorf verschwunden waren. Dann atmete er noch einmal tief, schloß seine weichen, rosa Augen und starb. Eine Träne rollte über Bonnies Wange und Clyde fühlte einen Kloß in seiner Kehle — aber er wußte, was er zu tun hatte.

SPIELREGELN

Das Spiel wird auf den drei Inseln ausgetragen, die "den coolsten Ort im erforschten Weltall" darstellen. Jede Insel besteht aus 6 verschiedenen Schwierigkeitsstufen, 2 Folterbildschirmen, 2 Zwischenbildschirmen, einem Dämonenteil und schließlich dem Inselreisetel.

FOLTERBILDSCHIRME

Hier muß Clyde eines seiner gefangenen Kinder mit Hilfe der auf dem Bildschirm verfügbaren Gegenstände und Mittel retten. Manche der Kreaturen

on-screen objects and devices. Certain creatures, when destroyed, will leave behind a **Magic Potion** (stolen from the **Witches Hut**). When collected, this potion adds a particular weapon to Clyde's current selection.

INTERLUDE SCREENS

For these sections Clyde teams up with the Fuzzy rescued from the previous Torture Screen, their aim being to bounce a designated amount of Fuzzy Wuzzies to safety. Careful **'fuzzy bouncing'** can be used to collect **BONUS** coins — a bonus life is awarded for every 5 collected.

DEMON SCREENS

Once Clyde has completed the first four stages of an island he is nabbed by the Demons and imprisoned. To escape he must destroy his captors by bombarding them with **Bugs** which must be kicked under the **Acme Vacuum Machines**.

ISLAND HOPPIN'

When Clyde has completed an island, he must take his rescued children to the next island. As Clyde is the only one equipped with scuba gear he must carry his offspring across the water. However, Clyde's path may be blocked by smaller islands. The fuzzies must be deposited on the lefthand side of the islands and collected from the right. Again there are **BONUS** coins for him to collect. Note: If a fuzzy is left too long treading water he will drown!

HIDDEN BONUS ROOMS

Situated on certain Torture Screens are **Hidden Bonus Rooms**. Clyde can only obtain access to these at certain points and at certain times within each Torture Screen. Once inside, Clyde must collect as many **'bonus creatures'** as he can, in as little time as possible. To go into the next room simply fall off the bottom of the screen. Note: Only collect the nodding, smiling creatures. If any other creatures are touched, Clyde will automatically leave the Bonus Room.

hinterlassen, wenn sie vernichtet wurden, einen (aus der Hexenhütte gestohlenen) **Zaubertrank**. Dieser Trank wird gesammelt und stellt dann eine weitere Waffe in Clydes gegenwärtigem Arsenal dar.

ZWISCHENBILDSCHIRME

In diesen Abschnitten verbündet sich Clyde mit dem auf dem vorhergegangenen Folterbildschirm geretteten Fuzzy, um eine bestimmte Anzahl an Fuzzy-Wuzzies in Sicherheit zu befördern. Durch sorgsames "Fuzzy-Befördern" kann man **BONUS**-Münzen sammeln — für jeweils fünf gesammelte Münzen gibt es ein Extraleben.

DÄMONENBILDSCHIRME

Nachdem Clyde die ersten vier Stufen einer Insel hinter sich gebracht hat, wird er von den Dämonen erwisch und eingesperrt. Die Flucht gelingt ihm, wenn er seine Feinde mit **Käfern** bombardiert, die unter die **Acme** Staubsauger getreten werden müssen.

INSELREISE

Wenn Clyde eine Insel hinter sich gelassen hat, muß er seine geretteten Kinder zur nächsten Insel bringen. Da nur Clyde über eine Taucherausrüstung verfügt, muß er seine Kleinen über das Wasser tragen. Da können ihm jedoch kleinere Inseln im Weg sein. Die Fuzzies müssen links auf der Insel abgeladen und von rechts aufgenommen werden. Auch hier kann er wieder **BONUS**-Münzen sammeln.

Achtung: Wenn ein Fuzzy zu lange wassertreten muß, dann ertrinkt er!

VERSTECKTE BONUSZIMMER

Auf bestimmten Folterbildschirmen sind Bonuszimmer versteckt. Clyde kann sie nur an bestimmten Stellen und zu bestimmten Zeiten auf jedem Folterbildschirm betreten. Wenn er einmal 'drin ist, muß Clyde so schnell wie möglich soviele **"Bonus-Kreaturen"** wie möglich sammeln. Ins nächste Zimmer gelangt man, indem man einfach nach unten vom Bildschirm fällt.

Achtung: Nur die nickenden, lächelnden Kreaturen sammeln. Berührt er eine der anderen Kreaturen, so verläßt Clyde das Bonuszimmer automatisch wieder.

e gli strumenti disponibili sullo schermo. Alcune creature, una volta distrutte, lasciano dietro di sé una **pozione** (rubata dalla Capanna delle Streghe). Se raccolta, questa pozione aggiunge un'arma particolare a quelle già a disposizione di Clyde.

SCHERMI DI INTERLUDIO

Per queste sezioni, Clyde si unisce al fuzzettino salvato nello schermo delle torture precedente, nell'intento di trarre in salvo un determinato numero di Fuzzy Wuzzy. Per raccogliere le monete di **BONUS** si può usare la tecnica del "rimbalzo" — per ogni 5 monete raccolte viene assegnata una vita extra.

SCHERMI DEI DEMONI

Una volta che Clyde ha completato i primi quattro livelli di un'isola, viene catturato e imprigionato dai Demoni. Per scappare, deve distruggere i suoi rapitori bombardandoli con **insetti**, che devono essere nascosti sotto le macchine del vuoto **Acme**.

ISOLA DI SALTERELLO

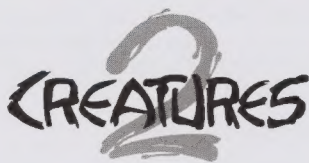
Quando Clyde ha completato tutti i livelli di un'isola deve portare con sé i propri figli a quella successiva. Poiché è solamente dotato di attrezzatura subacquea, deve trasportare i propri figli a nuoto. Il suo cammino potrebbe essere bloccato da isolotti, per cui i cuccioli devono essere depositati sul lato sinistro delle isole e raccolti dal lato destro. Ancora una volta ci saranno delle monete di **BONUS** da raccogliere.

Nota: Se un fuzzettino viene lasciato troppo a lungo in mare, affogherà!

LE STANZE NASCOSTE DEI BONUS

In alcuni Schermi delle Torture, vi sono delle stanze nascoste che assegnano dei bonus. Clyde vi può accedervi solamente in determinati punti e momenti del gioco quando compaiono in ciascuno Schermo delle Torture. Una volta all'interno di queste stanze, Clyde deve raccogliere il numero più alto di **"creature di bonus"** nel più breve tempo possibile. Per accedere alla stanza successiva, basta semplicemente farlo cadere nella parte inferiore dello schermo.

Nota: Raccogliere soltanto le creature che muovono la testa e sorridono. Se si toccano altre creature, Clyde uscirà automaticamente dalla Stanza dei Bonus.

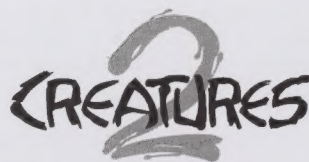


THE CREDITS

Game conceived and created by
APEX COMPUTER PRODUCTIONS
Programmed by
John "Tequila King" ROWLANDS
Graphics, music and SFX by
STEVE "Kid Lucky" ROWLANDS

With bodacious acknowledgment to:

Dave "16 Valve-less" **Birch** (loadsahype); **Andy** "Mr. Silk" **Smith** & **Andy** "and for my next trick" **Roberts** (handywork (work by Andys'); **Rob** "Mr. Quazar" **Ellis** (SFX software); **Tracy** "Brandy Queen" **Matheussen** (fiancée/gofer); **Sandra** "one track mind" **Boe** (moral (immoral?) support); **François** "myroundaphobia" **Mertil** (unused ideas).

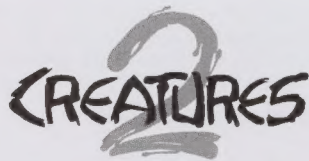


WIR DANKEN

Spielidee und geschaffen von
APEX COMPUTER PRODUCTIONS
Programmiert von
John "Tequila King" ROWLANDS
Grafik, Musik und Sound-FX von
STEVE "Kid Lucky" ROWLANDS

Ein höchst spezielles Dankeschön an:

Dave "16 Ventil-los" **Birch** (viel heisse Luft); **Andy** "Mr. Silk" **Smith** & **Andy** "und als nächsten Trick" **Roberts**; **Rob** "Mr. Quazar" **Ellis** (SFX-Software); **Tracy** "Kognak-Königin" **Matheussen** (Verlobte/Mädchen für alles); **Sandra** "denkt nur an das eine" **Boe** (lun-) moralische Unterstützung); **François** "aber jetzt bin ich dran" **Mertil** (nicht verwendete Ideen).



CREDITI

Gioco ideato e creato dalla
APEX COMPUTER PRODUCTIONS
Programmazione di
John "Tequila King" ROWLANDS
Grafica, musica e suoni di
STEVE "Kid Lucky" ROWLANDS

Con eterno ringraziamento a:

Dave "Senza 16 valvole" **Birch** (loadsahype); **Andy** "Mr. Silk" **Smith** & **Andy** "e per il mio prossimo trucco" **Roberts** (handywork (lavoro fatto da Andy); **Rob** "Mr. Quazar" **Ellis** (SFX software); **Tracy** "Regina del Brandy" **Matheussen** (fidanzata/tuttofare); **Sandra** "mente a senso unico" **Boe** (supporto [im]morale); **François** "tocca-a-me-offrire-fobia" **Mertil** (idee non usate).

CONTROL

IN GAME

Run Stop — Pause (move joystick to resume)
Q (from pause) — quit

TORTURE SCREENS

R (from pause) — Restart Torture Screen (one life will be lost)
Pushing **UP** makes Clyde jump, **LEFT/RIGHT** makes Clyde walk left and right.
When **FIRE** is pressed, Clyde will fire using the current weapon. If **FIRE** is held down for a second and then released, Clyde's flame breath will be activated.
Pulling **DOWN** then pressing **FIRE** will bring up the weapons tablet.
Keeping **FIRE** depressed, **LEFT/RIGHT** can be used to select a weapon — release **FIRE** when the desired weapon is highlighted.

INTERLUDE SCREENS

Pushing **LEFT/RIGHT** will move Clyde and his kid left/right.
With **FIRE** held down, **LEFT/RIGHT** can be used to tilt the trampoline left and right. If a Fuzzy is bouncing to the left, tilting the trampoline to the right will cause him to bounce straight up. If the trampoline was tilted to the left, however, the Fuzzy would be catapulted twice as far as usual.

DEMON SCREENS

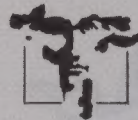
Pushing **LEFT/RIGHT** will move Clyde left/right.
Pushing **UP/DOWN** will move the selected exhaust port up and down. This is where any bugs that have been sucked up will be launched from. When **FIRE** is pressed Clyde will kick.

ISLAND HOPPIN'

Pushing **UP**, **DOWN**, **LEFT** and **RIGHT** makes Clyde swim up, down, left and right respectively.
To collect a fuzzy from the beach or an island edge, pull left to touch the land making sure Clyde is at the top of the water.
To deposit a fuzzy onto an island or the beach, pull right towards the land again making sure Clyde is at the top of the water.
Once a fuzzy is deposited on an island, pressing **FIRE** will make him run to the other side where he will wait to be collected.

HIDDEN BONUS ROOMS

Pushing **UP** makes Clyde jump, **LEFT/RIGHT** makes Clyde walk left and right.



In the improbable event of this product being faulty, please return it to the original place of purchase.

Audiovisual concept, label and program
© 1992 THALAMUS EUROPE

1 Saturn House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW, England

Unauthorised copying, hiring, lending, munching, public performance and broadcasting of this product are strictly prohibited.

STEUERUNG

WÄHREND DES SPIELS

RUN STOPPause (zum Weiterspielen Joystick bewegen)

Q (während der Pause)Ende des Spiels

FOLTERBILDSCHIRME

R (während der Pause)Folterbildschirm wieder starten (man verliert ein Leben)

Joystick nach **OBEN**, und Clyde springt; Joystick nach **LINKS/RECHTS**, und Clyde geht nach links bzw. nach rechts.

Bei Drücken des **FEUERKNOPFS** feuert Clyde seine gegenwärtige Waffe ab. Hält man den **FEUERKNOPF** eine Sekunde gedrückt und läßt ihn dann los, so spuckt Clyde Feuer.

Joystick nach **UNTEN** ziehen und dann **FEUERKNOPF** drücken ruft die Waffentafel auf. Zur Auswahl einer Waffe **FEUERKNOPF** gedrückt halten und nach **LINKS/RECHTS** drücken. Wird die gewünschte Waffe hervorgehoben, dann **FEUERKNOPF** loslassen.

ZWISCHENBILDSCHIRME

Joystick nach **LINKS/RECHTS** drücken, und Clyde und sein Kind gehen nach links bzw. nach rechts. Bei gedrücktem **FEUERKNOPF** Joystick nach **LINKS/RECHTS** drücken, dann wird das Trampolin nach links oder rechts geneigt. Springt ein Fuzzy links, und man neigt das Trampolin nach rechts, so befördert ihn das gerade nach oben. Wird das Trampolin jedoch nach links geneigt, dann wird der Fuzzy doppelt so hoch katapultiert als normal.

DÄMONENBILDSCHIRME

Joystick nach **LINKS/RECHTS**, und Clyde geht nach links bzw. nach rechts.

Joystick nach **OBEN/UNTEN** bewegt die ausgewählte Öffnung nach oben oder unten. Von dort werden die aufgesaugten Käfer abgefeuert.

Den **FEUERKNOPF** drücken und Clyde tritt.

INSELREISE

Joystick nach **OBEN**, **UNTEN**, **LINKS** und **RECHTS** und Clyde schwimmt jeweils nach oben, unten, links oder rechts.

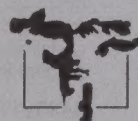
Einen Fuzzy nimmt man vom Strand oder von der Insel auf, indem man den Joystick nach links zieht, das Land berührt, dabei muß Clyde über Wasser sein.

Einen Fuzzy setzt man am Strand oder auf der Insel ab, indem man den Joystick nach rechts zieht, das Land berührt, dabei muß Clyde wiederum über Wasser sein.

Wenn ein Fuzzy auf der Insel abgesetzt ist, **FEUER** drücken, dann läuft er zur anderen Seite, wo er darauf wartet, daß er abgeholt wird.

VERSTECKTE BONUSZIMMER

Joystick nach **OBEN**, und Clyde springt; Joystick nach **LINKS/RECHTS**, und Clyde geht nach links bzw. nach rechts.



In the improbable event of this product being faulty, please return it to the original place of purchase.

Audiovisual concept, label and program
© 1992 THALAMUS EUROPE

1 Saturn House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW, England

Unauthorised copying, hiring, lending, munching, public performance and broadcasting of this product are strictly prohibited.

COMANDI

DURANTE IL GIOCO

RUN STOPPausa (per riprendere il gioco, muovere il joystick)

Q (durante la pausa)per abbandonare il gioco

SCHERMI DELLE TORTURE

R (durante la pausa)per continuare con lo Schermo delle Torture (si perderà una vita)

Se si sposta il joystick **VERSO L'ALTO**, Clyde salterà, mentre spostandolo verso **SINISTRA/DESTRA**, Clyde camminerà nella direzione corrispondente.

Quando si preme il tasto **FIRE**, Clyde aprirà il fuoco usando l'arma di cui è correntemente dotato. Se si tiene premuto il tasto **FIRE** per un secondo e poi lo si rilascia, Clyde sputerà una fiamma. Se si sposta il joystick **VERSO IL BASSO** e si preme quindi il tasto **FIRE**, sullo schermo appariranno le varie armi disponibili. Mantenendo premuto il tasto **FIRE** e spostando quindi il joystick **VERSO SINISTRA/DESTRA**, si potrà scegliere l'arma di difesa — una volta evidenziata l'arma desiderata, rilasciare il tasto **FIRE**.

SCHERMI DI INTERLUDIO

Se si sposta il joystick verso **SINISTRA/DESTRA**, Clyde ed i suoi figli si sposteranno nella direzione corrispondente.

Quando il tasto **FIRE** viene premuto, spostando il joystick verso **SINISTRA/DESTRA** si potrà inclinare il trampolino nella direzione corrispondente. Se un fuzzino sta rimbalzando a sinistra, inclinando il trampolino verso destra lo si farà rimbalzare in alto. Se il trampolino viene invece inclinato verso sinistra, il fuzzino viene lanciato di una distanza doppia di quella consueta.

SCHERMI DEI DEMONI

Se si sposta il joystick verso **SINISTRA/DESTRA**, Clyde si sposterà nella direzione corrispondente.

Se si sposta il joystick **IN ALTO/IN BASSO**, la porta di scarico selezionata si sposterà verso l'alto ed il basso. Questa è la porta dalla quale, gli insetti

aspirati verranno lanciati. Quando si preme il tasto **FIRE**, Clyde tirerà un calcio.

ISOLA DI SALTERELLO

Spostando il joystick **IN ALTO**, **IN BASSO**, **A SINISTRA** e **A DESTRA**, Clyde nuoterà nella direzione corrispondente.

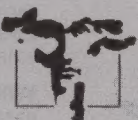
Per raccogliere un fuzzino dalla spiaggia o dal bordo di un'isola, spostare il joystick verso sinistra per toccare terra, assicurandosi così che Clyde si trovi fuori dall'acqua.

Per depositare un fuzzino su un'isola o sulla spiaggia, spostare il joystick verso destra, in direzione della terra, assicurandosi nuovamente che Clyde si trovi fuori dall'acqua.

Quando un fuzzino viene depositato su un'isola, premendo il tasto **FIRE** lo si farà correre all'altro lato dell'isola, dove aspetterà di essere raccolto dal padre.

STANZE NASCOSTE DEI BONUS

Se si sposta il joystick **IN ALTO**, Clyde farà un salto, mentre se lo si sposta verso **SINISTRA/DESTRA**, Clyde camminerà nella direzione corrispondente.



In the improbable event of this product being faulty, please return it to the original place of purchase.

Audiovisual concept, label and program
© 1992 THALAMUS EUROPE

1 Saturn House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW, England

Unauthorised copying, hiring, lending, munching, public performance and broadcasting of this product are strictly prohibited.

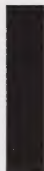
This game is
dedicated to Chaz
and the dozens of
Stunt-Fuzzies who
gave their lives
— they will never
be forgotten.

Dieses Spiel
ist Chaz und
all den Stunt-
Fuzzies
gewidmet, die
ihr Leben
ließen - sie
bleiben
unvergessen.

Questo gioco
è dedicato a
Chaz ed ai
numerosi
Stunt-Fuzzi
che hanno
sacrificato la
propria vita - il
loro sacrificio
verrà ricordato
per sempre.

BUSINESS REPLY SERVICE
Licence No HY 140

2



THALAMUS EUROPE

Unit 25/29

Riverside Business Centre

Victoria Street

HIGH WYCOMBE

Bucks.

HP11 2LT

IMPORTANT
THALAMUS REGISTRATION CARD

To receive advanced information on new product upgrade and special offers, please fill in this registration card and pop it in the post NOW.

NAME _____

ADDRESS _____

POST CODE _____

TELEPHONE _____

SOFTWARE NAME _____

COMPUTER FORMAT _____

Date purchased _____ Where purchased _____

I would be interested in joining "The Thalamus Club" please send me
information YES/NO (Please delete)